SUPER MUNCHKIN®

EDYCJA JUBILEUSZOWA



INSTRUKCJA

STEVE JACKSON GAMES

BLACK MONK

SUPER MUNCHKIN
EDYCJA JUBILEUSZOWA

Ta specjalna Edycja Jubileuszowa ***Super Munchkina*** jest jedną z całej serii limitowanych wersji świętujących 15. urodziny ***Munchkina***. Ta edycja została narysowna przez Arta Baltazara, najbardziej znanego ze swojej pracy nad komiksami *Tiny Titans* oraz *Patrick the Wolf Boy*. Podpis autora znajdziecie zazwyczaj tam, gdzie normalnie pojawiłaby się ikona dodatku.

ART BALTAZAR

Munchkini na ratunek!

Spójrz! Latają ponad ulicami Munchkin City! Obrońcy prawdy, sprawiedliwości i otrzymywania większych bonusów! Super Munchkini!

Super Munchkin bazuje na oryginalnym ***Munchkinie*** i może być łączony z dowolną inną podstawką ***Munchkina*** (s. 9)

1. Zawartość pudełka:

- 165 kart,
- 1 kość sześciościenna,
- Niniejsza instrukcja.

Przeciwnicy w tej wersji to przede wszystkim super-złoczyńcy, ale instrukcja wciąż mówi o „Potworach", dla spójności z wcześniejszymi grami. Jeżeli to pomoże, krzyczcie: „zasmakuj tego, ty potworze!", kiedy któregoś pokonacie. Zasady mówią też o „zabijaniu" Potworów. Śmiało wmawiajcie sobie, że heroicznie spuszczacie im łomot i wrzucacie ich do więzienia. Z drugiej strony, jesteście munchkinami. Zabijacie. To w porządku.

2. Przygotowanie do gry

W grze może brać udział od 3 do 6 graczy. Dwóch graczy także może grać, ale zabawniej jest, gdy jest ich więcej. Będziesz potrzebował 10 żetonów dla każdego gracza (nadadzą się monety, żetony pokerowe lub cokolwiek innego, co pozwoli Wam liczyć do 10). Zamiast żetonów możesz użyć kości dziesięciościennych – po jednej dla każdego gracza. Żetony lub kości k10 ułatwią Wam liczenie aktualnych Poziomów Waszych postaci. W grze przydaje się też zwykła sześciościenna kostka (znajdziesz ją w pudełku). Najpierw rozdziel karty na Drzwi (z wizerunkiem mechanicznych drzwi na rewersie) i Skarby (ze stertą drogocennych łupów na rewersie). Przetasuj obydwa stosy. Następnie rozdaj każdemu graczowi 8 kart, czyli 4 karty Drzwi i 4 Skarbów.

3. Operowanie kartami

Trzymaj karty Drzwi i Skarbów w dwóch stosach, rewersami do góry (czyli zakryte). Dla obydwu stosów będą potrzebne odpowiednie stosy kart odrzuconych - trzymaj je rewersami do dołu (czyli odkryte). Nie wolno Ci przeglądać stosów kart odrzuconych, chyba że zagrasz kartę, która Ci na to pozwoli. Jeśli karty w którymś ze stosów się skończą, przetasuj odpowiedni stos kart odrzuconych i użyj ich ponownie. Jeśli karty się skończą, a nie ma żadnych kart odrzuconych, nikt nie może dobierać kart tego rodzaju, ale gra trwa nadal!

Twoja ręka: Karty, które trzymasz w ręce, nie biorą udziału w grze. Nie pomagają Ci, ani nie można Ci ich zabrać - chyba że polecenie wyraźnie mówi, że działa na Twoją rękę. Na koniec tury nie możesz mieć na ręku więcej niż 5 kart.

Niesione Przedmioty (karty „w grze"): Skarby możesz zagrywać z ręki na stół, stają się wtedy niesionymi przez Ciebie Przedmiotami (patrz: „Przedmioty"). Mogą to być również Klasy (jeśli jakąś masz). Niektóre Pułapki oraz inne karty także zostają na stole po zagraniu. Takie karty uznaje się od teraz za będące „w grze". Wszystkie karty w grze muszą być widoczne dla pozostałych graczy.

Kiedy można zagrywać karty: Karty można zagrywać w określonych momentach, w zależności od rodzaju karty (patrz: „Kiedy zagrywać karty"). Karty w grze nie mogą wrócić na Twoją rękę - musisz je odrzucić lub sprzedać, jeśli chcesz się ich pozbyć.

4. Tworzenie postaci

Zaczynasz grę na pierwszym Poziomie bez jakiejkolwiek Mocy i Klasy (ha, ha). Na początku gry płeć Twojej postaci jest taka sama jak Twoja, ale może się to zmienić w trakcie rozgrywki. Spójrz na osiem kart, z którymi rozpoczynasz grę. Jeśli są wśród nich jakieś Klasy lub Moce Rangi 1, to możesz, jeśli chcesz, zagrać jedną z każdego typu teraz - połóż ją na stole przed

sobą. Jeśli masz na ręce jakieś Przedmioty lub Genezy, możesz je również zagrać przed siebie na stół. Jeśli masz jakieś wątpliwości, czy warto zagrać kartę teraz, czytaj dalej albo po prostu idź na całość i zagraj wszystko, co się da.

5. Rozpoczęcie i zakończenie gry

Zdecydujcie, kto będzie zaczynał, w dowolny sposób, na jaki się zgodzicie - my proponujemy rzut kością, ale zależy to już od Was.

Gra toczy się w kolejkach składających się z faz (patrz: „Fazy kolejki"). Gdy gracz skończy swoją kolejkę, rozpoczyna się kolejka gracza po jego lewej i tak dalej. Pierwszy gracz, który osiągnie Poziom 10 wygrywa - ale 10 Poziom można zdobyć tylko zabijając Potwora, chyba że na jakiejś karcie jest wyraźnie napisane, że możesz wygrać dzięki niej. Jeśli kilku graczy zdobędzie Poziom 10 jednocześnie, wygrywają razem.

Wpływ zasad na kartach na zasady z instrukcji

Ta instrukcja zawiera ogólne zasady gry. Karty mogą dodawać specjalne, dodatkowe zasady, więc w zdecydowanej większości przypadków, jeśli instrukcja nie zgadza się z kartą, należy użyć zasady z karty. Zasady na kartach mają pierwszeństwo nad instrukcją. Jednak zignoruj efekt, jaki karta może dawać, jeśli jest on w konflikcie z jedną z poniższych zasad. Chyba że na karcie jest wyraźnie napisane, że jest ona wyjątkiem i te zasady jej nie dotyczą.

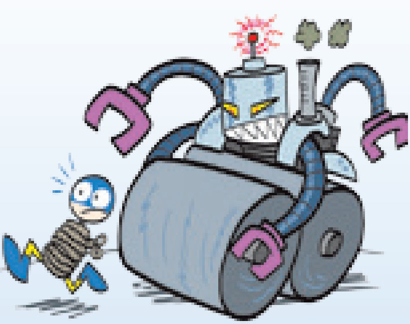
1. Nic nie może zmniejszyć Poziomu postaci poniżej Poziomu 1, jednak efekty kart mogą zredukować siłę bojową postaci lub Potwora w walce poniżej 1.
2. Awansujesz o Poziom po walce, tylko jeśli zabiłeś Potwora.
3. Nie możesz zgarniać nagrody za pokonanie Potwora (tzn. Skarbów i Poziomów) w czasie trwania walki. Musisz zakończyć walkę, zanim zbierzesz łup.
4. Musisz zabić Potwora, żeby zdobyć Poziom 10, nie możesz kupić zwycięskiego Poziomu ani zdobyć go dzięki kartom typu „Zyskujesz 1 Poziom" itp.

Wszystkie spory powinny być rozstrzygane w trakcie głośnej kłótni, w której właściciel gry ma ostatnie słowo. Możesz także poszukać odpowiedzi na nurtujące Cię pytania i wątpliwości na stronach: **munchkin.pl**, **munchkin.sjgames.com** lub na munchkinowym profilu na Facebooku: **fb.com/MunchkinPL** oraz na naszym oficjalnym forum internetowym **forum.munchkin.com.pl**. Na forum znajdziesz także najnowszą wersję zasad, dział z najczęściej zadawanymi pytaniami oraz poradami naszych munchkinowych ekspertów. Ale zabawniej jest się pokłócić.

6. Fazy kolejki

Na początku swojej tury możesz wyłożyć karty z ręki na stół, zdecydować, których Przedmiotów chcesz używać, a których nie możesz, bo są np. Zastrzeżone dla innej Klasy. Możesz także wymieniać się i handlować Przedmiotami z innymi graczami oraz sprzedawać Przedmioty za Poziomy. Jeśli już przygotujesz swoją postać do walki i zrobisz porządek z kartami, możesz przejść do fazy 1.

(Faza 1) Otwórz Drzwi: Dobierz jedną kartę ze stosu Drzwi i połóż ją rewersem do dołu (odkrytą) na stole. Jeśli jest to Potwór, musisz z nim walczyć (patrz: „Walka"). Rozwiąż walkę do końca, zanim przejdziesz do dalszych faz. Jeśli spotkałeś i zabiłeś Potwora, zdobywasz 1 Poziom (lub, w przypadku potężniejszych przeciwników, 2 Poziomy - będzie to zaznaczone na karcie Potwora). Zyskujesz także właściwą liczbę Skarbów - to także jest zaznaczone na karcie Potwora. Skarby dobierasz rewersem do góry (zakryte), jeśli zabiłeś Potwora sam, a rewersem do dołu (odkryte), jeśli ktoś Ci pomagał. Jeśli spotkałeś Potwora, lecz Uciekłeś, nie dostajesz żadnych Skarbów. Jeśli wyciągnięta karta to Pułapka, zastosuj się natychmiast do opisanego na niej polecenia, a następnie odrzuć ją. Jeśli wyciągnąłeś dowolną inną kartę, to możesz wziąć ją na rękę lub natychmiast zagrać.



(Faza 2) Szukaj Guza: Jeśli w poprzedniej fazie NIE spotkałeś Potwora, to teraz możesz zagrać Potwora z ręki (jeśli jakiegoś masz, oczywiście) i walczyć z nim na normalnych zasadach (patrz: „Walka"). Nie zagrywaj Potwora, jeżeli wiesz, że go nie zabijesz, chyba że liczysz na pomoc pozostałych graczy lub masz inny niezwykle chytry plan.

(Faza 3) Przeszukaj Pokój: Jeśli nie spotkałeś Potwora oraz nie Szukałeś Guza, to masz prawo Przeszukać Pokój - dobierz jedną zakrytą kartę ze stosu Drzwi i weź ją na rękę. Jeśli spotkałeś Potwora, ale musiałeś uciekać, to nie możesz Przeszukać Pokoju.

(Faza 4) Okaż Miłosierdzie: Jeśli na końcu swojej tury masz na ręce za dużo kart (więcej niż 5), to lepiej natychmiast zagraj te, które możesz. Inaczej musisz oddać nadmiar żyjącemu graczowi na najniższym Poziomie. Jeśli jest remis, podziel karty tak równo, jak to możliwe (ale sam decydujesz, kto dostaje większą część). Jeśli to Ty masz najniższy Poziom (lub jesteś jednym z graczy na najniższym Poziomie), to po prostu odrzuć nadwyżkę. Teraz zaczyna się tura gracza po Twojej lewej stronie.

7. WALKA

Walka rozpoczyna się natychmiast, gdy dobierzesz Potwora z talii w fazie Otwierania Drzwi albo gdy zagrasz go z ręki w fazie Szukania Guza.

Żeby rozstrzygnąć walkę, porównaj swoją siłę bojową (Poziom+bonusy) z siłą bojową (Poziom+bonusy) Potwora. Poziom Potwora podany jest na górze jego karty. Jeśli Twoja siła bojowa (Poziom, wraz ze wszystkimi pozytywnymi i negatywnymi bonusami z używanych przez Ciebie Przedmiotów, zdolności klasowych oraz innych kart) jest wyższa niż siła bojowa Potwora (Poziom wraz z jego bonusami i innymi modyfikatorami), zabijasz go. Jeśli jest remis lub Potwór ma wyższą siłę w bojową, przegrywasz i musisz Uciekać albo spotka Cię Marny Koniec! Jeśli zabiłeś Potwora, to zgarniasz tyle Skarbów i Poziomów, ile jest wskazane na jego karcie (jeżeli na karcie nie ma określonej liczby Poziomów, to pokonanie takiego Potwora daje 1 Poziom).

Czasami na karcie Potwora będzie napisane, że można go pokonać bez walki. To nadal liczy się jak „zwycięstwo", ale nie zdobywa się za nie Poziomów. Nie zdobywa się też Skarbów, chyba że karta wyraźnie mówi inaczej. Niektóre Potwory mają specjalne zdolności, które wpływają na walkę (np. bonus przeciwko konkretnej Klasie) - pamiętaj, żeby wziąć je pod uwagę.

KIEDY MOŻESZ WYKONYWAĆ AKCJE

W dowolnym momencie możesz:

- Odrzucić Klasę lub Moc.
- Zagrać kartę Zyskujesz 1 Poziom.
- Zagrać Pułapkę.

W dowolnym momencie… o ile nie uczestniczysz w walce, możesz:

- Wymienić się Przedmiotami z innym graczem (on też nie może właśnie walczyć).
- Zamienić używane właśnie Przedmioty na inne.
- Zagrać kartę, którą właśnie otrzymałeś (niektóre karty można zagrać także w trakcie walki, patrz wyżej).

W trakcie swojej tury możesz:

- Zagrać nową Klasę lub Moc (w dowolnym momencie).
- Sprzedać Przedmioty, by zyskać 1 Poziom (nie w trakcie walki).
- Zagrać Przedmiot (większość Przedmiotów nie może być zagrywana w trakcie walki, ale niektóre Przedmioty jednorazowego użytku mogą (patrz: „Przedmioty jednorazowego użytku).



Oprócz niesionych Przedmiotów możesz również używać w walce kart jednorazowych, zagrywanych z ręki - są to Przedmioty oznaczone napisem „jednorazowego użytku" lub karty dające Ci Poziom. Karty, których możesz używać w walce, są odpowiednio opisane (np. „Użyj w trakcie dowolnej walki", „Użyj w dowolnym momencie"). Możesz także używać jednorazowych Przedmiotów, które masz na stole. Odrzuć je po walce, bez względu na to, czy wygrałeś, czy nie.

Pamiętaj, że zarówno na Twoją postać, jak i na Potwora można zagrywać różne karty modyfikujące waszą siłę bojową, dające pozytywne i negatywne modyfikatory. Inni gracze także mogą wpływać na waszą siłę w walce, zagrywając różne karty. Szczegółowe modyfikatory i zasady będą opisane na tych kartach. Niektóre karty Drzwi także mogą być zagrywane w walce, np. Wzmocnienia Potworów.

W trakcie walki nie można kraść ani handlować. Nie możesz także sprzedawać Przedmiotów, doposażać swojej postaci Przedmiotami z ręki (z wyjątkiem zastosowania kart jednorazowego użytku) oraz odrzucać Przedmiotów. Jeśli pojawił się już Potwór, to musisz z nim walczyć z takim ekwipunkiem, jaki masz w grze, plus dowolną liczbą Przedmiotów jednorazowego użytku. Uważaj jednak - ktoś może zagrać podłą kartę lub użyć jakiejś specjalnej zdolności, nawet jeśli byłeś już pewien swojego zwycięstwa.

Kiedy ogłaszasz, że pokonałeś Potwora, musisz odczekać wystarczająco długo, by dać innym graczom czas na reakcję (2,66 sekundy to wystarczająco długo). Dopiero potem zabijasz Potwora, zyskujesz Poziom i zabierasz Skarb - inni gracze oczywiście będą nadal skarżyć się i kłócić. Jeśli nie możesz pokonać Potwora, masz dwa wyjścia: prosić o pomoc lub próbować Uciec.

Walka z wieloma Potworami: Jeśli do walki dołączą dodatkowi przeciwnicy (np. przez kartę **Zbłąkany Potwór**), musisz pokonać sumę ich siły bojowej (Poziomów wraz z bonusami). Wszelkie specjalne zdolności (np. zmuszające Cię do walki tylko przy użyciu swoich Poziomów), odnoszą się do całej walki. Walczysz ze wszystkimi Potworami naraz lub Uciekasz przed nimi wszystkimi - nie możesz zdecydować się na walkę z jednym, a drugiemu próbować Uciec. Pewne karty mogą pozwolić Ci odrzucić jednego Potwora z walki - z pozostałym(i) walczysz wówczas normalnie. Jeśli odrzucisz jednego Potwora przy pomocy takiej karty, a pozostałym Potworom Uciekniesz, nie dostajesz żadnych Skarbów.

Jeśli zabijesz Potwora, to natychmiast dostajesz Poziom (lub dwa, w przypadku niektórych bardzo groźnych Potworów). Jeśli zabiłeś kilka Potworów, dostajesz Poziomy za każdego z nich!

Pomoc: Jeśli wiesz, że nie uda Ci się pokonać Potwora w pojedynkę, możesz poprosić dowolnego gracza o pomoc w walce. Jeśli odmówi, możesz poprosić innego gracza, i tak dalej, aż wszyscy Cię oleją albo ktoś jednak zdecyduje się pomóc. Tylko jeden gracz naraz może Ci pomagać w walce.

Możesz próbować przekupić innych graczy, by Ci pomogli. Prawdopodobnie nawet będziesz musiał. Możesz zaoferować każdy (a nawet wszystkie) ze swoich niesionych Przedmiotów (w grze) lub dowolną liczbę ze Skarbów Potwora. Jeśli zgodzicie się na podział Skarbów Potwora, ustalcie, kto wybiera pierwszy. Kiedy ktoś Ci pomaga w walce, dodajesz jego siłę bojową do swojej.

Specjalne zdolności Potworów działają również przeciwko graczowi, który Ci pomaga i vice versa. Na przykład, jeśli Egzotyczny Kosmita pomaga Ci w walce z **Fanatycznymi Fanami**, dostają oni -3. Ale jeśli walczysz z **Profesorem Mrozem** i pomaga Ci Mutant, Potwór dostaje +3 (jeśli Ty też jesteś Mutantem, Potwór nie dostaje bonusu dwa razy). Jeśli suma siły bojowej (Poziomów i bonusów) Twoich i Twojego pomocnika jest większa od siły bojowej Potwora, to zostaje on zabity. Odrzuć jego kartę i weź jego Skarb. Ty zdobywasz Poziomy za zabitego Potwora, Twój pomocnik nie.



Wtrącanie się w walkę

Możesz ingerować w walki innych graczy na kilka sposobów:

Zagraj kartę jednorazowego użytku:

Jeśli masz jakiś Przedmiot z takim opisem, możesz użyć go przeciwko Potworowi, z którym walczy Twój przyjaciel. Oczywiście wypadki się zdarzają i możesz „zupełnie przez przypadek" użyć tej samej karty przeciwko przyjacielowi…

Zagraj kartę Wzmocnienia Potwora:

Te karty sprawiają, że walka staje się trudniejsza, ale zwycięstwo daje większe korzyści. Możesz je zagrywać albo w trakcie swojej walki (ostrożnie!), albo w trakcie walki kogoś innego.

Zagraj Zbłąkanego Potwora:

Ta karta pozwoli Ci dodać Potwora z ręki do dowolnej walki.

Zagraj Pułapkę na swojego kompana, jeśli jakąś masz.

Ucieczka i Marny Koniec: Jeśli nikt nie chce Ci pomóc lub jeśli ktoś próbował Ci pomóc, lecz przegraliście (zwykle dzięki kolektywnemu wysiłkowi pozostałych graczy) - musisz Uciekać (Twój niezbyt pomocny pomocnik również).

Jeśli próbujesz Uciekać, nie zdobywasz żadnych Poziomów ani Skarbów. Nie przeszukujesz również pomieszczenia (czyli nie dobierasz Drzwi rewersem do góry w fazie 3). No i nie zawsze udaje się zwiać…

Rzuć kostką sześciościenną. Ucieczka udaje się przy wyniku 5 lub więcej. Niektóre Przedmioty zwiększają szansę powodzenia Ucieczki, podczas gdy specjalne zdolności niektórych Potworów zmniejszają Twoje szanse. Jeśli uda Ci się Uciec, odrzuć Potwora. Nie zdobywasz jego Skarbu. Zwykle nie dzieje się nic złego, ale na wszelki wypadek przeczytaj kartę - niektóre Potwory potrafią dokuczyć, nawet jeśli im Uciekłeś!

Jeśli nie uda Ci się Uciec, Potwór Cię łapie i następuje Marny Koniec, opisany na jego karcie. Efekty bywają różne, od konieczności odrzucenia Przedmiotów, przez utratę Poziomów, aż do Śmierci.

Jeśli dwóch graczy walczyło razem przeciw Potworowi, lecz przegrali, to obydwaj muszą Uciekać. Rzucają kostkami osobno. Potwór łapie tylko tych, którym nie udał się rzut na Ucieczkę. Jeśli Uciekasz przed kilkoma Potworami, rzuć osobno na Ucieczkę dla każdego z nich, w wybranej przez siebie kolejności, i zastosuj Marny Koniec każdego, który Cię złapie. Po walce i rozstrzygnięciu Ucieczki, odrzuć Potwory.

Śmierć: Kiedy umierasz, tracisz cały swój stan posiadania, a Potwory dają Ci już spokój. Zatrzymujesz tylko swoje Klasy, Poziomy oraz Pułapki (jeśli nadal działają) - żeby Twoja nowa postać wyglądała dokładnie tak samo, jak poprzednia. Zatrzymujesz również kartę **Super Munchkin**, jeśli takową posiadasz. Twoi kumple mogą ograbić Twoje zwłoki z wszelkiego dobytku.



Ograbianie zwłok: Połóż karty z ręki rewersami do dołu (odkryte) obok tych, które miałeś w grze. Zaczynając od gracza na najwyższym Poziomie (remisy rozstrzygnij rzutem kością), każdy wybiera i zatrzymuje jedną kartę. Jeśli skończą Ci się karty, pozostali gracze muszą obejść się smakiem. Jeśli jakieś karty Ci zostaną, odrzuć je. Martwe postaci nie mogą otrzymywać żadnych kart, nawet w ramach Miłosierdzia, ani awansować o Poziom. Twoja nowa postać pojawia się w grze na samym początku kolejki następnego gracza i może od razu pomagać innym w walce - ale na razie nie ma żadnych kart. Swoją następną kolejkę rozpocznij od dobrania czterech kart z każdego stosu, rewersami do góry i zagrania dowolnej Klasy i Przedmiotów (tak, jakbyś zaczynał grę).

Nagrody: Kiedy zabijesz Potwora, zdobywasz 1 Poziom, chyba że karta Potwora mówi inaczej. Dostajesz też wszystkie strzeżone przez niego Skarby! Każdy Potwór ma podaną na karcie liczbę Skarbów. Dobierz wskazaną liczbę Skarbów, pamiętaj o ewentualnych zmianach płyną-

cych z zagranych Wzmocnień Potworów. Jeśli walczyłeś sam, karty ciągniesz rewersami do góry (zakryte). Jeśli ktoś Ci pomagał, ciągniesz rewersami do dołu (odkryte), żeby wszyscy widzieli, co dostałeś. Możesz od razu zagrać dobrane karty, nawet jeśli tylko pomagałeś w walce. Jeśli pokonałeś Potwora przy użyciu jakiejś specjalnej zdolności czy karty, nie dostajesz Poziomów, możesz też nie dostać Skarbów - sprawdź, co na ten temat jest napisane na karcie.

PRZYKŁAD WALKI

Amanda jest 4-Poziomowym Egzotycznym Kosmitą, z Mocą **Powalajacego Dekoltu** (która daje jej +2 do siły bojowej w walce). Otwiera drzwi, za którymi czeka **Lord Wiader**, Potwór na 1 Poziomie z bonusem +5 przeciwko Egzotycznym Kosmitom. Amanda i **Lord Wiader** mają siłę bojową 6, więc Amanda przegrywa. Na razie…

Amanda: Czas się doładować!

Amanda zagrywa **Czarną Kawę**, która daje jej bonus +2 na czas tej walki. Teraz jej siła bojowa wynosi 8, czyli więcej niż ma jej przeciwnik.

Amanda: Ha! Zła WIADROmość, Potworze, wygrałam!

Kasia: Przez ten żart staje się on twoim Nemezis!

Kasia zagrywa **Twojego Arcywroga**, karta ta daje Potworowi bonus +10. Teraz Amanda przegrywa 16 do 8.

Amanda: Och, zemszczę się za to!

Amanda zagrywa na Kasię **Pułapkę! Komisję Śledczą**. Kasia musi odrzucić 3 karty z ręki… ale ma tylko dwie, więc odrzuca je i traci Poziom.

Kasia: To było naprawdę niemiłe, ale przynajmniej wciąż przegrywasz!

Amanda: Ta, jasne, a co ty na to? Zmiana Mocy!

Amanda używa umiejętności Egzotycznego Kosmity, by odrzucić **Zwykłego Gościa** z ręki. Teraz zamiast swojego 4 Poziomu, korzysta z 14 Poziomu **Zwykłego Gościa**, co daje jej siłę bojową 18 - wystarczająco, by pokonać **Lorda Wiadera**.

Amanda: Masz coś więcej? Och, przecież nie masz kart. Tak mi smutno, naprawdę…

Kasia: Jeszcze cię dorwę, moja droga!

Amanda zdobywa Poziom i zgarnia Skarby **Lorda Wiadera** - jeden, którego bronił od początku i dwa dodatkowe, ponieważ był **Jej Arcywrogiem**.

Gra toczy się dalej...

8. STATYSTYKI POSTACI

Na każdą postać składają się superbohaterskie Bronie, Zbroja, wypasione gadżety i trzy atrybuty: Poziom Moc i Klasa. Możesz np. opisać swoją postać tak: „Jestem 9-poziomowym Mutantem z **Powalającym Dekoltem**, **Pasem z Gadżetami** oraz **Kostiumem w Spreju**". Na początku gry płeć Twojej postaci jest taka sama jak Twoja.

Poziom: Określa, jaki jesteś pakerny (ale Potwory też mają Poziomy). Poziom może mieć wartość od 1 do 10. W trakcie trwania gry będziesz zdobywał i tracił Poziomy. Zdobywasz Poziom, jeśli zabijesz Potwora lub jeśli tak mówi zagrana karta. Możesz również sprzedać Przedmioty, żeby kupić Poziom (patrz: „Przedmioty"). Tracisz Poziom, jeśli tak mówi zagrana karta. Twój Poziom nigdy nie może spaść poniżej 1. Mimo tego w trakcie walki Twoja siła bojowa (suma twojego Poziomu wraz ze wszystkimi modyfikatorami) może być ujemna.

Klasa: Postaci mogą być Mutantami, Egzytycznymi Kosmitami, Techno-Manami oraz Mistykami. Jeśli nie masz karty Klasy, to nie masz klasy. (Tak, ten dowcip już tu był...) Każda Klasa ma specjalne zdolności, opisane na karcie. Zaczynają one działać, jak tylko zagrasz kartę Klasy, a przestają, jak tylko ją odrzucisz. Użycie większości specjalnych zdolności wymaga odrzucania kart. Aby użyć zdolności, możesz odrzucić swoją dowolną kartę, z ręki lub ze stołu. Jednak jeśli nie masz kart na ręce, to nie możesz „odrzucić całej ręki". Na karcie Klasy napisane jest, kiedy można używać poszczególnych specjalnych zdolności. Możesz odrzucić kartę Klasy w dowolnej chwili, nawet podczas walki („Nie chcę być już Mutantem!"). Po odrzuceniu karty Klasy stajesz się bezklasowcem (kawału o braku klasy tym razem nie będzie). Nie możesz mieć naraz więcej niż jednej Klasy, chyba że zagrasz **Super Munchkina**. Nie możesz mieć też naraz dwóch identycznych Klas.



Moc: W grze znajdziecie 20 tych super zdolności. Moce zaczynają działać, gdy tylko zagrasz tę kartę, a przestają, gdy tylko ją odrzucisz. Używanie niektórych jest ograniczone przez posiadaną Klasę, w ten sam sposób, w jaki działają ograniczenia Przedmiotów.



Każda z Mocy w ***Super Munchkinie*** ma swoją Rangę: 1, 2 lub 3. Możesz mieć dowolną liczbę różnych kart Mocy w grze, pod warunkiem, że suma Rang tych Mocy nie jest wyższa od twojego aktualnego Poziomu.

Moce traktowane są podobnie jak Klasy. Nie możesz nimi handlować z innymi graczami, ale możesz zagrać Moc w dowolnym momencie, jeśli oczywiście możesz jej legalnie używać. Nie wolno Ci zagrywać Mocy, których nie wolno ci w danym momencie używać. Możesz jednak odrzucić Moc w dowolnym momencie i zastąpić inną Mocą z ręki. Jeśli z jakichś powodów stracisz Poziom i twój Poziom stanie się niższy niż suma Rang Twoich Mocy, musisz wtedy odrzucić wybraną przez siebie Moc, aby ich suma była niższa lub równa Twojemu Poziomowi.

(*Wyjątek:* Karty Pochodzenia mogą zwiększyć liczbę Mocy, których możesz używać.)



Jeśli zginiesz, zachowujesz wszystkie swoje Moce, podobnie jak Klasy. Użycie niektórych Mocy wymaga odrzucania kart. Aby użyć zdolności, możesz odrzucić dowolną swoją kartę, z ręki lub ze stołu. Jednak jeśli nie masz kart na ręce, to nie możesz „odrzucić całej ręki".

9. Para-zdolności

Te Zdolności można zdobyć dzięki kilku różnym kartom.

Lot: +1 do Ucieczki, ale nie możesz tego zwiększyć (nieważne, jak wiele Przedmiotów pozwalających Ci na Lot posiadasz, wciąż dostajesz tylko +1 dzięki tej Zdolności).

Sekretna Kwatera Główna: Możesz mieć jedną dodatkową kartę na ręce za każdą Sekretną Kwaterę Główną, którą posiadasz.

Sekretna Tożsamość: Zmniejsza szansę, że przeciwnik złapie Cię w Pułapkę. Gdy, z dowolnego powodu, staniesz się celem Pułapki, rzuć kością: Na 1-3 - unikasz Pułapki. Na 4-6 - Pułapka działa normalnie. Na 6 musisz odrzucić także tę kartę! Możesz testować tylko jedną Sekretną Tożsamość na Pułapkę.

Kradzież: Możesz odrzucić kartę, aby spróbować ukraść nie-Duży Przedmiot innemu graczowi. Rzuć kostką: wynik 4 lub więcej to sukces. Porażka oznacza, że zostałeś przyłapany i tracisz 1 Poziom. Więcej kart zapewniających Zdolność Kradzieży, wliczając w to Klasę Złodzieja, sumuje się. Jeżeli posiadasz dwie Zdolności Kradzieży, udaje Ci się przy wyniku 3 lub większym, jeżeli masz trzy, udaje Ci się przy wyniku 2 lub większym i tak dalej. Nie możesz korzystać z tej zdolności podczas walki.

10. Geneza

Możesz mieć dowolną liczbę kart Genezy. Kiedy umrzesz, odrzuć wszystkie swoje karty Genezy. Jeżeli przez to Ranga Twoich Mocy jest wyższa niż Twój Poziom, musisz odrzucić wybraną przez siebie Moc lub Moce, aby suma ich Rang była niższa lub równa Twojemu Poziomowi.

11. Skarby i Przedmioty

Skarbami są zarówno te Przedmioty, które dają Ci stały bonus, jak i te jednorazowego użytku oraz niektóre specjalne karty, które nie są Przedmiotami. Każda karta Skarbu może

zostać zagrana od razu, gdy ją dostaniesz albo w dowolnym momencie Twojej tury, o ile nie uczestniczysz w walce (chyba że reguły na karcie wyraźnie mówią inaczej).

Przedmioty: Większość Skarbów to Przedmioty. Wszystkie Przedmioty mają wartość wyrażoną w Sztukach Złota (Bezwartościowe Przedmioty są warte 0 Sztuk Złota). Przedmioty, które aktualnie dają Ci bonusy, to Przedmioty używane. Przedmioty, których nie używasz, powinieneś przekręcić na bok. Nie możesz zmieniać aktualnie używanych Przedmiotów w trakcie walki ani podczas próby Ucieczki. Możesz nieść dowolną liczbę Małych Przedmiotów, ale tylko jeden Duży Przedmiot. Każdy Przedmiot, który nie jest opisany jako Duży, jest Mały. Nie możesz tak po prostu odrzuć jednego Dużego Przedmiotu po to, by zagrać inny. Musisz go sprzedać, przehandlować, stracić na skutek Pułapki albo Marnego Końca, albo odrzucić go w ramach używania specjalnej zdolności Klasy. Każda postać może naraz używać tylko jednego Hełmu, jednej Zbroi, jednej pary Butów, do dwóch Broni Jednoręcznych albo jednej Broni Dwuręcznej… chyba że jakaś karta pozwala Ci ignorować te limity. Niektóre Przedmioty mają swoje ograniczenia, na przykład **Hełmu Wzmacniającego Siłę Umysłu** mogą używać tylko Mutanci. Tylko przedstawiciele tej Klasy będą uzyskiwać bonusy z używania tego Przedmiotu.

Przedmioty, które nie mają wypisanych żadnych ograniczeń, mogą być używane przez każdego. Nie możesz tak po prostu odrzucić Przedmiotu. Możesz sprzedać Przedmioty, by kupić Poziom, handlować z innymi graczami albo oddać Przedmiot innemu graczowi. Przedmioty możesz też odrzucać, by aktywować specjalne zdolności Klas. Niektóre Pułapki albo Marne Końce Potworów także mogą Cię zmusić do odrzucenia czegoś.



Handlowanie: Możesz wymieniać się Przedmiotami (ale nie innymi kartami) z pozostałymi graczami. Możesz wymieniać się jedynie Przedmiotami ze stołu (będącymi w grze), ale nigdy kartami z ręki. Handlować możesz w dowolnym momencie, o ile ani Ty, ani gracz, z którym się wymieniasz, nie uczestniczycie w walce. Tak naprawdę najlepiej handlować poza swoją turą. Każdy Przedmiot, który jest wymieniany, musi

MUNCHKIN XXL

Badania wykazały, że 8,4 z 9,7 graczy ***Munchkina*** nie może się od niego oderwać i przestać w niego grywać. Poniżej znajdziesz kilka wskazówek, jak przenieść swoją grę w ***Munchkina*** na trochę inny poziom.

Łączenie różnych gier z serii Munchkin: Możesz połączyć dwie i więcej podstawek lub dodatków z różnych światów Munchkina, aby stworzyć multikultowy mix. Mutant walczący z Cthulhu? Techno-Mani Zombie? Nie ma problemu!

Dodatki: Każda „podstawka" do ***Munchkina*** ma, lub będzie miała dodatki, które dają nowe Potwory i Skarby oraz kupę innych kart. Możesz je dostać w swoim lokalnym sklepie z grami, albo, jeśli takiego nie masz, na naszej stronie: **munchkin.pl**.

Epicki Munchkin! Dla niektórych graczy gra do 10 Poziomu to za mało. Śmiało możecie zagrać w Epickiego Munchkina do Poziomu 20. Zasady do Epickiego Munchkina znajdziecie na naszej stronie internetowej **munchkin.pl** lub na **munchkin.sjgames.com**.

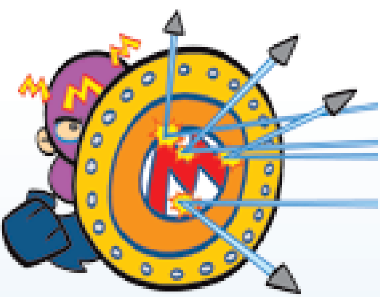
I najważniejsze:

Zasady Szybszej Gry: Aby zagrać w szybszego ***Munchkina***, możesz dodać „Fazę 0" zwaną „Podsłuchiwaniem pod Drzwiami". Na początku swojej tury dobierz jedną, nową kartę Drzwi; możesz jej użyć od razu, lub zostawić na później. Po tym możesz przejść do normalnego otwierania drzwi. Jeśli przeszukujesz pomieszczenie, dobierz nowy Skarb, zamiast Drzwi. Możesz także dopuścić łączone zwycięstwo - jeśli gracz zdobędzie 10 Poziom walcząc z pomocnikiem, pomocnik również wygrywa, niezależnie od Poziomu, jaki posiada.

być w grze. Możesz też oddać komuś Przedmiot, nie otrzymując nic w zamian, na przykład po to, by przekupić innych graczy - „Dam Ci ten **Detektor Zła**, jeśli nie pomożesz Jasiowi pokonać **Kapitana Bumelanta**". Możesz pokazywać swoje karty innym graczom. Dlaczego mielibyśmy Ci tego zabronić?

Sprzedawanie Przedmiotów: W dowolnym momencie swojej tury, poza walką oraz Ucieczką, możesz odrzucić Przedmioty o łącznej wartości 1000 Sztuk Złota, by dostać 1 Poziom (karty „Bezwartościowe" liczą się za 0 Sztuk Złota). Nie dostaniesz reszty, jeśli odrzucisz więcej. Jednak jeśli uda Ci się odrzucić od razu 2000 Sztuk Złota, to otrzymasz 2 Poziomy itd. Możesz sprzedawać Przedmioty zarówno z ręki, jak i ze stołu. Nie możesz kupić zwycięskiego 10 Poziomu, musisz go wygrać w walce.

Inne Skarby: Inne karty Skarbów (jak Zyskujesz 1 Poziom) nie są Przedmiotami. Na większości tych kart jest informacja, kiedy mogą zostać zagrane i czy zostają one w grze, czy też są odrzucane. Karty Zyskujesz 1 Poziom możesz zagrać na siebie albo na dowolnego innego gracza, w dowolnym momencie, nawet w trakcie walki. Odrzuć je zaraz po użyciu. Nie możesz użyć karty Zyskujesz 1 Poziom, by dostać w ten sposób zwycięski Poziom, chyba że jest na niej wyraźnie napisane, że można dzięki niej wygrać!



12. KIEDY ZAGRYWAĆ KARTY

Potwory: Wyciągnięte rewersem do dołu w trakcie fazy Otwierania Drzwi atakują gracza, który je wylosował. Walka rozpoczyna się natychmiast. Zdobyte w inny sposób, mogą być zagrane z ręki w fazie Szukania Guza lub na innego gracza, przy pomocy karty **Zbłąkany Potwór**. Na potrzeby rozstrzygania zasad, każda karta Potwora reprezentuje jednego Potwora.

Wzmocnienia Potworów: Pewien typ kart, zwany Wzmocnieniami Potworów, może podnosić lub obniżać siłę bojową Potwora. Mogą być zagrywane przez dowolnego gracza w trakcie dowolnej walki.

Wszystkie modyfikatory zmieniające Poziom Potwora dodaje się do siebie. Jeśli w walce uczestniczą dwa różne Potwory (np. dzięki karcie **Zbłąkany Potwór**), to zagrywając Wzmocnienie, należy wybrać, do którego Potwora będzie się ono odnosiło.

Wyjątek: Wszystko, co wzmacnia Potwora, wzmacnia również jego duplikat… jeżeli **W Pelerynie z Najnowszej Kolekcji**, **Władca Małego Europejskiego Kraju** oraz **Atak Klonów** są zagrane na jednego Potwora, w dowolnej kolejności, to będziesz mierzył się z Potworem, który jest Władcą Małego Europejskiego Kraju w Pelerynie Z Najnowszej Kolekcji i Zduplikowanym Władcą Małego Europejskiego Kraju w Pelerynie Z Najnowszej Kolekcji. Powodzenia…

Zagrywanie Przedmiotów: Skarby możesz zagrywać natychmiast po ich otrzymaniu lub w dowolnej chwili w swojej kolejce, ale poza walką - chyba że karta mówi inaczej. Niektóre Skarby to karty „specjalne" (np. Zyskujesz 1 Poziom) - możesz zagrywać je w dowolnej chwili, chyba że tekst na karcie mówi co innego. Po wypełnieniu polecenia, odrzuć je.

Używanie Przedmiotów: Wszystkich Przedmiotów jednorazowego użytku można używać ze stołu lub zagrywać je prosto z ręki. Pozostałe Przedmioty mogą być użyte, tylko jeśli leżą na stole. W swojej kolejce możesz zagrać je na stół i użyć ich od razu. Jeśli jednak pomagasz komuś w walce lub z innego powodu walczysz poza swoją kolejką, to nie możesz zagrywać nowych niejednorazowych Przedmiotów na stół. Możesz trzymać na stole Przedmioty, których nie wolno Ci legalnie używać. Przekręć karty takich Przedmiotów na bok. Są one „niesione", ale nie używane - ich bonusy i zasady nie działają na Ciebie.

Pułapki: Wyciągnięte rewersem do dołu, w trakcie fazy Otwierania Drzwi, natychmiast stosują się do gracza, który je wylosował. Zdobyte w inny sposób mogą zostać zagrane później, w dowolnej chwili na dowolnego gracza. W swojej turze lub turze innego gracza. W absolutnie

dowolnej chwili, jasne? Nie ma nic zabawniejszego niż rzucenie na kogoś Pułapki w momencie, gdy już myśli, że zabił Potwora, prawda? Pułapki muszą zostać rozwiązane natychmiast (jeśli to możliwe), a potem są odrzucane. Wyjątkiem są karty Pułapek, które trwają do następnej walki lub takie, których efekt trwa, i trwa, i trwa… Będzie to opisane na karcie konkretnej Pułapki. Zatrzymaj te karty do czasu, aż się ich pozbędziesz.



Uwaga: Gdy ktoś zagra na Ciebie Pułapkę, działającą „w trakcie następnej walki", podczas Twojej walki, jej efekt liczy się w tej właśnie walce! (Karty Pułapek, które trzymasz na stole w ramach przypomnienia o ich efekcie, nie mogą zostać odrzucone na potrzeby korzystania z zdolności Klasy, ale brawo za pomysł!) Jeśli Pułapka może zadziałać na więcej niż jeden Przedmiot, ofiara wybiera, który Przedmiot jest celem. Jeśli Pułapka odnosi się do czegoś, czego nie masz - zignoruj ją. Może się zdarzyć, że będzie Ci się opłacać zagrać Pułapkę na samego siebie. To dozwolone. I bardzo munchkinowe.

LICZNIKI POZIOMÓW TO NIE OSZUSTWO, TO WYKORZYSTYWANIE ZASAD!

Jeśli masz iPhone'a, iPoda Touch, iPada albo telefon z systemem Android, pokochasz naszą aplikację z licznikiem poziomów. W wyszukiwarce wpisz "Munchkin level counter" albo kliknij na link na stronie **levelcounter.sjgames.com**. Dostaniesz indywidualne bonusy w grze, wszystko po to, by kumple Ci zazdrościli… w końcu o to chodzi w ***Munchkinie***!

Klasy i Moce: Możesz je zagrywać natychmiast po ich otrzymaniu, lub w dowolnej chwili w swojej kolejce. Podobnie możesz używać karty **Super Munchkin**.

Pomocnik: Gdy dobierzesz Pomocnika, niezależnie odkrytego czy zakrytego, możesz zagrać go od razu albo zostawić na swojej ręce. Możesz zagrać go w dowolnym momencie, ale naraz możesz mieć tylko jednego Pomocnika. W dowolnym momencie możesz odrzucić jednego Pomocnika, by zagrać innego. Możesz handlować tylko tymi Pomocnikami, którzy mają wartość w Sztukach Złota. Inni nie są Przedmiotami. Pomocnik może się za Ciebie poświęcić. Jeżeli przegrasz walkę, to zamiast rzucać kością, możesz odrzucić Pomocnika. Uciekasz automatycznie przed wszystkimi Potworami, nawet jeżeli na karcie Potwora jest napisane, że Ucieczka jest niemożliwa. Jeśli ktoś pomagał Ci w walce, Ty decydujesz, czy on również Ucieka automatycznie.

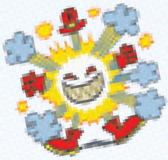


WIĘCEJ MUNCHKINÓW

Jeśli w tym miejscu czujesz munchkinowy głód, po pierwsze: nie panikuj, to zupełnie normalne objawy. Aby go zaspokoić, możesz odwiedzić nasze strony internetowe: **munchkin.pl** oraz **munchkin.sjgames.com**. Znajdziesz tam najnowsze aktualności, terminy turniejów, rozszerzenia i uaktualnienia zasad, odpowiedzi na najczęstsze pytania i wiele innych. Aby porozmawiać o zasadach albo poznać naszą munchkinową ekipę, zapraszamy Cię na nasze fora: **forum.munchkin.com.pl** i **forums.sjgames.com**. A jeśli chcesz się socjalizować, to polub nasze profile na Facebooku: **fb.com/MunchkinPL** oraz **fb.com/sjgames.munchkin**.

SUPER MUNCHKIN®

EDYCJA JUBILEUSZOWA





Zespół Steve Jackson Games:
Projekt Gry: Steve Jackson
Ilustracje: Art Baltazar
Prezes/Redaktor Naczelny: Steve Jackson
Opracowanie Gry: Giles Schildt
Asystent: Monica Stephens
Ilustracja Rewersu: John Kovalic
CEO: Philip Reed
COO: Sam Mitschke
Edytor Wykonawczy: Miranda Horner
Redaktor Lini ***Munchkin***: Andrew Hackard
Asystent Redaktora: Devin Lewis
Produkcja Artystyczna: Gabby Ruenes
Asystent Produkcji: Bridget Westerman
Menadżer Projektu: Darryll Silva
Korekta: Miranda Horner
Dyrektor Marketingu: Rhea Friesen
Dyrektor Sprzedaży: Ross Jepson





Playtesterzy: Ken Burnside, Monique Chapman, Paul Chapman, Nathaniel Eliot, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Birger Kraemer, Monica Stephens, Wil Upchurch, Loren Wiseman, Erik Zane oraz Bree Zastrow.

Edycja Polska
Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja: Black Monk Michał Lisowski
Opiekun projektu: Daria Pilarczyk
Skład i opracowanie graficzne: Dawid Bartłomiejczyk
Korekta: Joanna Roszak, Barnaba Drukała
Pomoc, pomysły i sugestie: Maciej Głuszek, Marcin Bieliński,
Dawid Bartłomiejczyk, Joanna Roszak, Daria Pilarczyk, Barnaba Drukała
Grzegorz Laskowski, Mikołaj Troszczyński, Konrad Fuczkiewicz.

STEVE JACKSON GAMES

WIĘCEJ O GRZE NA MUNCHKIN.PL ORAZ MUNCHKIN.SJGAMES.COM

BLACK MONK